

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.22 tahun 2006 tentang standar isi (Afrizon dkk,2012:2) IPA bukan hanya memiliki sumbangan nyata terhadap perkembangan teknologi, tetapi IPA juga mendidik siswa di dalam pembelajarannya untuk bertindak atas dasar pemikiran kritis, analitis, logis, rasional, cermat, dan Sistematis serta menanamkan kebiasaan berfikir dan berperilaku ilmiah yang kritis,kreatif, dan mandiri. Hal ini berkaitan sesuai dengan fungsi utama pendidikan yang diamanatkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Tuntutan pembelajaran abad 21 sangat kompleks dimulai dari sistem pendidikan yang dipersiapkan sampai pada tahap kesiapan pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dalam upaya memfasilitasi belajar anak, guru harus memahami apa saja yang perlu dipelajari anak. Mempersiapkan segala kebutuhan dalam pembelajaran dengan rancangan yang matang. Materi ajar yang perlu diberikan kepada anak disampaikan melalui aktivitas belajarnya. Pada anak sekolah dasar, materi dan kegiatan belajarnya harus dilaksanakan secara bermakna dalam bentuk tema yang menstimulasi aspek perkembangan dan kompetensi berpikir kritis anak. Materi belajar ini dapat diberikan sesuai dengan muatan kurikulum yang dikembangkan oleh guru. Sehingga aktivitas tersebut

menumbuhkan kebiasaan sensitif dan kritis terhadap informasi atau pesan yang diterima. (Salim,A.,2022:949-956).

Keterkaitan tema dengan kegiatan belajar anak usia sekolah dasar dapat dirangkum dalam kegiatan belajar dengan konsep yang konkret, sehingga dapat membantu anak untuk mencapai kemampuan berpikir kritis yang optimal dan tingkat perkembangan yang diharapkan. Pembelajaran harus fokus pada keterampilan berpikir kritis agar siswa dapat berlatih dan menyampaikan pemahamannya. Adapun indikator keterampilan berpikir kritis yang dimaksud terdiri dari lima aspek yaitu: memberikan penjelasan sederhana, membangun keterampilan dasar, menyimpulkan, membuat penjelasan lebih lanjut dan menentukan strategi dan taktik (Luzyawati, 2017:21). Keterampilan berpikir kritis ini harus diajarkan dalam pembelajaran sains, sebagaimana juga termaktub dalam Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Prosedur Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, mengatur perlunya pengembangan keterampilan berpikir dalam praktik proses pembelajaran, terutama pada tahap kegiatan dasar khususnya kegiatan elaborasi (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 Tentang Standar Proses, 2007:1-11).

Pelajaran IPA pada hakekatnya adalah produk, proses, sikap, dan teknologi (Portanata dkk.,2017:337-338). Oleh karena itu pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah. Agar bisa mencapai keilmiahan pembelajaran IPA maka perlu didukung dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif oleh guru yang profesional. Oleh sebab itu, untuk membantu mengembangkan

berpikir kritis siswa, tentunya komponen dalam pembelajaran perlu ditingkatkan. Hal ini juga ditegaskan oleh Hendarwati, 2013; Tafonao,2018(Huda dkk.,2021:8).

Komponen pembelajaran tersebut diantaranya guru, siswa, materi, media, sumber belajar dan lingkungan. Terutama pada penggunaan media pembelajaran 3 dimensi (3D) sebagai perantara. Media tiga dimensi (3D) ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penilaiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Ketika objek asli digunakan sebagai media pembelajaran, maka objek tersebut dapat dibawa ke kelas, atau siswa di kelas diterjunkan langsung ke dunia nyata di mana objek asli berada, sehingga pembelajaran menjadi semakin efektif. Kebutuhan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pembelajaran menggunakan media nyata atau konkret akan meningkatkan daya minat siswa dalam belajar, karena akan mempermudah siswa untuk memahami materi yang diajarkan serta mempertajam kemampuan berpikir siswa. Media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan sehingga mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Belajar dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku menuju hasil belajar bersifat berkelanjutan, fungsional, positif, proaktif, dan terarah. Menurut para ahli pendidikan dan psikologi, proses perubahan perilaku dapat terjadi dalam berbagai situasi. Sementara itu, pembelajaran adalah suatu proses dimana peserta didik dan pendidik berinteraksi dengan materi pembelajaran, metode

pengajaran, strategi pembelajaran dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. (Syaiful dkk,2014:5) Keberhasilan belajar dan proses belajar kemudian dilihat dari derajat keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan. Dengan terpenuhinya tujuan pembelajaran, guru dapat dikatakan berhasil mengajar. Oleh karena itu, pembelajaran dan efektivitas proses pembelajaran bergantung pada interaksi antara komponen-komponen tersebut (Pane & Dasopang 2017:3). Pembelajaran tentang sistem tata surya merupakan salah satu mata pelajaran IPA, dan kegiatan pembelajaran harus meliputi proses, sikap ilmiah dan produk. Salah satu kunci pembelajaran IPA adalah kegiatan pembelajaran harus melibatkan siswa secara aktif berinteraksi dengan benda-benda konkrit (Koes, 2003: 4).

Pembelajaran IPA bercirikan metode ilmiah, yaitu ciri khas ilmuwan ketika berusaha memperoleh makna dan hubungan proses yang menekankan pada produk dan sikap (Wicaksono dkk., 2017: 12) Pembelajaran IPA memegang peranan yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas suatu bangsa. Tujuan pembelajaran IPA adalah mengembangkan kemampuan intelektual siswa untuk berpikir kritis, logis dan ilmiah, memahami konsep dan memecahkan masalah, terutama yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan tersebut, guru harus mahir dalam memilih dan menggunakan model atau metode pembelajaran yang tepat, bukan hanya yang tradisional. Model atau metode pembelajaran yang digunakan guru hendaknya mengarahkan siswa untuk aktif dan kreatif, sehingga pembelajaran berpusat pada siswa.(Siswadi, 2018: 31).

Media pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih

komprehensif, akan tetapi dengan adanya keterbatasan dana terkadang hal ini menjadi permasalahan tersendiri, seperti halnya pada SD N 34 Kota ternate. Media pembelajaran tiga dimensi memiliki manfaat besar untuk menyederhanakan siswa mempelajari topik di kelas (Sudrajat dkk., 2019:179). Dengan menggunakan prinsip *recycle* yang memanfaatkan bahan baku bekas di lingkungan sekitar maka guru dapat menciptakan media pembelajaran (3D) sederhana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dan juga sebagai penarik minat siswa.

Hasil observasi yang dilakukan, didapati bahwa sebagian besar siswa tidak memahami secara jelas konsep alam semesta, planet ataupun sistem tata surya, bagaimana proses pergantian siang dan malam, bahkan planet yang ditempati manusia saat ini pun mereka tidak tahu. Kemudian referensi dan media yang digunakan pada saat pembelajaran IPA yaitu buku cetak dan papan tulis. Model pembelajaran yang digunakan konvensional yaitu menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini mengakibatkan siswa menjadi tidak fokus dan merasa bosan saat pembelajaran berlangsung, juga membuat minat belajar siswa menurun dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa tidak stabil.

Berdasarkan tinjauan dan latar belakang yang di paparkan diatas peneliti tertarik untuk Mengajukan rancangan proposal dengan judul : **“Penggunaan Media Pembelajaran 3 Dimensi (3d) Berbasis Prinsip *Recycle* Dan Media Gambar untuk meningkatkan minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep sistem Tata Surya”**

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada masalah diatas maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran belum bervariasi
2. Media pembelajaran inovatif belum digunakan guru secara Optimal.
3. Minat dan Hasil belajar IPA siswa menurun.
4. Model pembelajaran masih Konvensional.
5. Siswa belum Optimal memanfaatkan bimbingan Belajar.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media pembelajaran 3 dimensi (3D) berbasis prinsip *recycle* pada konsep sistem tata surya.
2. Hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif di level C3-C6.
3. Penelitian ini di laksanakan di SD N 34 KOTA TERNATE Pada siswa kelas V.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang dipaparkan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran 3 dimensi (3D) berbasis prinsip *recycle* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?
2. Apakah penggunaan media gambar pada konsep sistem tata surya dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa?

3. Berapa besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran 3 dimensi (3D) berbasis prinsip *recycle* pada konsep sistem tata surya kelas V SD N 34 Kota Ternate?
4. Berapa besar peningkatan Minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada konsep sistem tata surya kelas V SD N 34 Kota Ternate?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD N 34 Kota Ternate dengan menggunakan Media pembelajaran 3 Dimensi (3D) berbasis prinsip *recycle* pada sistem tata surya.
2. Untuk mengetahui peningkatan minat dan hasil belajar siswa kelas V SD N 34 Kota Ternate dengan menggunakan media gambar pada sistem tata surya.
3. Untuk mengetahui besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran 3 dimensi (3D) berbasis prinsip *recycle* pada konsep sistem tata surya kelas V SD N 34 Kota Ternate.
4. Untuk mengetahui besar peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada konsep sistem tata surya kelas V SD N 34 Kota Ternate.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, wawasan dan ilmu pengetahuan, juga memberikan kontribusi penuh demi berkembangnya keilmuan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik lagi sehingga meningkatnya minat belajar peserta didik dalam mempelajari IPA khususnya di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi guru, dapat menambah wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran, juga menjadi acuan dalam menentukan metode dan media pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi yang memicu siswa lebih semangat untuk mengikuti pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih asik dan menyenangkan.
- b) Bagi peserta didik, membantu peserta didik belajar lebih mandiri dan memahami materi tata surya melalui media pembelajaran 3 dimensi (3D) serta dapat meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran IPA, dan mudah diingat peserta didik.
- c) Bagi sekolah, sebagai saran berupa media pembelajaran bagi perbaikan media pembelajaran IPA di sekolah, khususnya pada sekolah dasar untuk meningkatkan minat belajar, serta memberikan kontribusi yang baik dalam peningkatan dan perbaikan kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

d) Bagi peneliti, dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di perguruan tinggi ke dunia pendidikan, juga menjadi acuan atau pedoman bagi peneliti selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik lagi sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada pembelajaran IPA.

